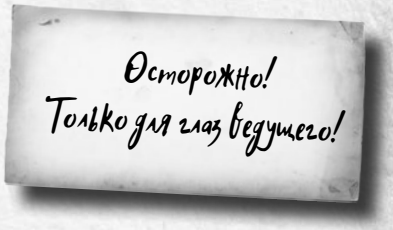
Генератор миссий: исследователи

После выхода «Экспедиции «Европа» мы продолжаем работать над игрой и по мере готовности будем публиковать небольшие дополнения – опции для персонажей игроков, материалы для ведущего и дополнительные сведения об игровом мире.



В этом дополнении вы найдёте простые правила, которые помогут «на лету» создать задание для группы исследователей. Это разбавит вашу текущую кампанию или поможет «с колёс» провести короткую, на один вечер, игру.

Как пользоваться таблицами

Создание миссии происходит в четыре шага. Всё, что вам потребуется - колода карт (и воображение, конечно).

Шаг 1: приказ руководства. На этом этапе вы определяете, с какой задачей исследователи были отправлены с территории базового лагеря. Просто вытащите карту и загляните в таблицу. Достоинство карты означает директиву, а масть – некую особенность, которая сделает задачу сложнее (и интереснее). Джокер означает, что героям нужно будет решить сразу две задачи – вытащите две карты и примените обе.

Шаг 2: местность. Тут мы определимся с тем, где будет происходить дело. Тащите ещё одну карту. Ландшафт – достоинство карты, обитатели – масть. Джокер опять же знаменует собой объединение результатов, тяните ещё две карты.

Шаг 3: осложнения. Ни одно мероприятие не проходит так, как было задумано. Вытяните карту в третий раз. Её достоинство скажет вам, что именно произойдёт в ходе выполнения задачи. Когда именно – решать вам. Если масть вытащенной карты была красной – значит, группе предстоит преодолеть ещё одно осложнение, повторите процедуру (и так можно повторять до тех пор, пока не надоест или не перестанут выпадать карты красной масти). Джокер, как всегда, говорит о том, что два осложнения случаться одновременно.

Шаг 4: осмысление. Осталось только сложить выпавшие результаты в более-менее стройную картину, и можно начинать игру.

Автор: Алексей «Svolod» Шлыков **Редактор:** Ксения Лухтенкова
Вёрстка: Алексей «Svolod» Шлыков **Версия** 1.0 от 19.01.2016

Приказ руководства

Достоинство карты

Двойка	**Провести разведку местности.** Рутинная задача – отправиться в точку А, узнать, что там, и доложить начальству.
Тройка	**Разыскать и эвакуировать.** Предыдущий отряд исследователей, экипаж упавшего вертолёта, заблудившегося разведчика. Задача, больше подходящая силовикам, но на Надежде бывает по-разному.
Четвёрка	**Взять пробы грунта / растений / воды.** Обычно это требует длительной работы в полевом лагере, во время которой может произойти что угодно.
Пятёрка	**Выяснить что-то.** Понять повадки местных хищников, определить источник странных ядовитых дымов, изучить природу заснятого беспилотником явления.
Шестёрка	**Картографировать.** Составить подробную карту местности с указанием высот, точек интереса и возможных опасностей.
Семёрка	**Вывезти ценное.** Помочь дежурной смене в свёртывании полевого лагеря, доставить в базовый лагерь живого мегаторакса, забрать цифровые накопители с разбившегося беспилотника.
Восьмёрка	**Отремонтировать что-то.** Вернуть в строй автономную исследовательскую станцию, например.
Девятка	**Построить / запустить что-то.** Например, всё ту же автономную станцию.
Десятка	**Встретиться с кем-то / наладить контакт.** С дружественно настроенным вождём боригенов, группой самостоятельно работающих исследователей, представителем механического бога.
Валет	**Добыть живые образцы.** Сбежавший лабораторный экземпляр, редкое животное, полкило жучков конкретного вида.
Дама	**Сменить предыдущую группу.** Обыденная на первый взгляд задача – просто сменить на дежурстве другой отряд исследователей.
Король	**Провести эксперимент.** Организовать, провести и задокументировать ход необычного эксперимента, который расскажет больше о животных, психополе, аномалиях и т.д.
Туз	**Исследовать руины Старой Культуры.** Вскрыть запечатанный бункер, проникнуть в полузасыпанную шахту.

Масть карты

Пики	...**в сжатые сроки.** По той или иной причине задачу нужно сделать быстро, иначе её выполнение потеряет всякий смысл.
Трефы	...**в условиях ограниченных ресурсов.** У «Европы» много задач, и зачастую снаряжения и поддержки на всё сразу не хватает.
Бубны	...**в неизвестности.** Точных данных о местности и том, что там происходит, нет. Либо разведка не была произведена в должной мере, либо ситуация быстро меняется.
Червы	...**в обстановке секретности.** Сведения о задаче и достигнутых результатах запрещены к распространению среди обитателей лагеря.

Местность

Достоинство карты

Двойка	Равнина
Тройка	Холмы
Четвёрка	Скалы
Пятёрка	Каньоны
Шестёрка	Горы
Семёрка	Берег солевого моря
Восьмёрка	Дно / остров солевого моря
Девятка	Руины небольшого поселения
Десятка	Руины большого города
Валет	Пещеры
Дама	Пески
Король	Оазис
Туз	Поле боя древней войны.

Масть карты

Пики	…**населённые боригенами.** Скорее всего – агрессивно настроенными кочевниками, но могут быть и исключения.
Трефы	**…где много животных.** Группе предстоит сражаться, охотиться и бороться с опасной местной фауной.
Бубны	…**, в котором стоит опасаться наследия апокалипсиса.** Здесь некогда был бункер Старой Культуры и/или кипели ожесточённые бои. Многое оружие ещё активно.
Червы	…**где разбили лагерь земляне.** Нет, не коллеги по экспедиции, а отщепенцы, равнодушные к делам экспедиции (и это в лучшем случае).

Осложнения

Двойка	**Резкое изменение погоды.** Смерчи, аномалии, пылевые бури – смотрите раздел «угрозы» книги «Экспедиция «Европа»
Тройка	**Проявление аномалий.** В замыслы группы вмешаются многочисленные аномалии планеты.
Четвёрка	**Набег боригенов.** Охота на деликатесных землян, вероятнее всего.
Пятёрка	**Психический выброс.** Он может привести к совершенно различным последствиям.
Шестёрка	**Нападение животных.** Оборона территории, охота или бегство от опасности.
Семёрка	**Предательство / обман / неповиновение.** Член отряда / работник склада при подборе инвентаря / техник, готовивший автомобиль для группы устраивает диверсию.
Восьмёрка	**Активация наследия Старой Культуры.** Пробуждение колосса или призрака, расконсервация бункера.
Девятка	**Поломка снаряжения.** Что-то полезное (автомобиль, оружие, связное оборудование) неожиданно даёт сбой.
Десятка	**Коммуникационные проблемы.** Неразборчивая радиопередача / небрежно составленная карта / корявая формулировка приказа приводит к тяжёлым результатам.
Валет	**Порча / кража припасов.** Группа остаётся без запасов еды и/или воды.
Дама	**Болезнь.** Неожиданная вспышка инфекции вынуждает героев действовать быстро и решительно.
Король	**Действия отщепенцев.** Отряд отколовшихся землян имеет свой взгляд на то, как должны развиваться события.
Туз	**Действия последователей механического бога.** Истинные хозяева мира по своим причинам решают присоединиться к происходящему.

Пример

Итак, вы собираетесь скоротать вечер за игрой в «Пустую Надежду», но у ведущего нет готового сюжета, зато есть эти таблицы и колода карт.

Шаг 1: приказ командования. Ведущий тянет карту. Семёрка треф. Вывезти ценное в условиях ограниченных ресурсов.

Шаг 2: местность. Король пик. Оазис, населённый боригенами.

Шаг 3: осложнения. Выпадает десятка червей: коммуникационные проблемы. Так как масть была красной, тянем ещё одну карту. Джокер. Значит, объединяем сразу две карты. Тройка пик и трефовый туз. Проявление аномалий и действия последователей механического бога одновременно.

Шаг 4: осмысление.

Есть находящийся в отдалении от базового лагеря оазис, в котором некогда был развёрнут исследовательский аванпост. Однако недавно на оазис напало небольшое племя боригенов, которые убили обитателей аванпоста и заняли оазис.

Исследователям дают приказ по возможности скрытно демонтировать ключевые узлы оставшегося оборудования. При невозможности демонтажа – уничтожить, чтобы оно не попало в руки отщепенцев.

К сожалению, ресурсов у исследовательского блока экспедиции сейчас немного, поэтому им будет выделен только один внедорожник и минимум снаряжения. И – никакого сопровождения из штатных силовиков.

Из-за коммуникационных проблем в лагере, приказ на уничтожение этого оборудования также получили силовики – от своего командования и со своими оговорками. В самый разгар операции на героев обрушится ливень огня с боевых вертолётов.

Если партии удастся выжить, то их вскоре ждёт вторая проблема: группа последователей механического бога, которая желает захватить нескольких землян для «беседы». Противников немного, но у них есть козырь: пси-механизм, позволяющий управлять аномалиями…

Начинаем!